

64 páginas con todas las claves, códigos y otros secretos de los mejores videojuegos del momento

DRIVER

Te desvelamos, paso a paso, los detalles, características y particularidades de las misiones del mejor juego de coches de la historia en PlayStation.



- **SHADOWGATE 64.** Guía para completar la difícil aventura de Kemco.
- **TRUCOS** por R. Dreamer.

SUMARIO

DRIVER /4/

El género de la conducción ha tenido en DRIVER a su mejor exponente en los últimos meses. Es por ello que, adivinando que muchos de vosotros habréis optado por su compra, hemos decidido atar a DE LUCAR al juego durante todo el mes para que os ofrezca una explicación detallada de cada una de las diferentes misiones que lo componen. En esta guía recibiréis sus consejos y os explicará cuál es la misión que debéis acometer, su nivel de dificultad, la forma de concluirla y el coche del que dispondréis para llevarla a cabo.





SHADOWGATE 64 /54/

En estas diez páginas os enseñaremos cómo llegar al final de esta complicadísima aventura, que sin esta guía creemos que se os haría prácticamente imposible debido a su extrema dificultad. MAYERICK, recientemente coronado Mister Alcorcón Refajo Mojado, nos enseña a utilizar de la mejor forma los diferentes items (que alcanzan un número escandaloso) y a resolver los numerosos puzzles que os podéis encontrar a lo largo y ancho del juego. Si eres uno de tantos que andan desesperados, al fin se acabaron tus males.



SUPERTRUCOS /64/

Este mes, debido a la longitud de las guías incluidas, los trucos se han quedado reducidos a tres páginas. En ellas encontraréis los trucos del propio DRIVER y los de otro de los grandes juegos del momento, el difícil SYPHON FILTER.



DRIVER

TODOS LOS QUE HAN JUGADO A DRIVER NO HAN DUDADO NI UN SEGUNDO EN CATALOGARLO COMO UNO DE LOS TÍTULOS MAS GRANDES DE TODA LA HISTORIA DE PLAYSTATION.

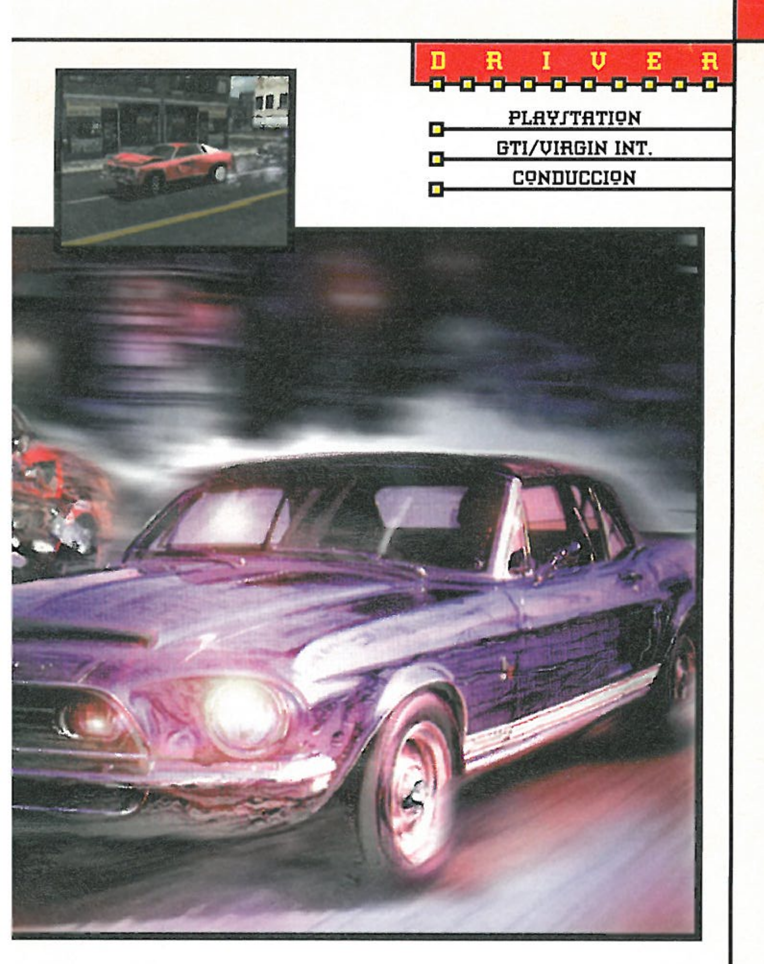
SI TE GUSTAN LOS JUEGOS DE CONDUCCIÓN, ESTAMOS SEGUROS DE QUE DRIVER VA A CONVERTIRSE EN TU FAVORITO.



PLAYSTATION

GTI/VIRGIN INT.

CONDUCCION



Aunque en esta guía se podrían haber abordado también otros aspectos presentes en DRIVER, hemos preferido centrar nuestra atención en sus fantásticas misiones. Sería bueno que antes de enfrentaros a esos 44 retos hiciérais unos cuantos pinitos por sus subjuegos. En ellos, aprenderéis muchas de las artes y artimañas necesarias para superar las mil y una papeletas planteadas en algunas fases. Lo primero y fundamental, como ya descubriréis más adelante en las misiones, será hacerse con el tacto de los coches e ir reconociendo los escenarios desbloqueados inicialmente: Miami y San Francisco. Luego, podéis centraros en entrenar la prueba del garaje.

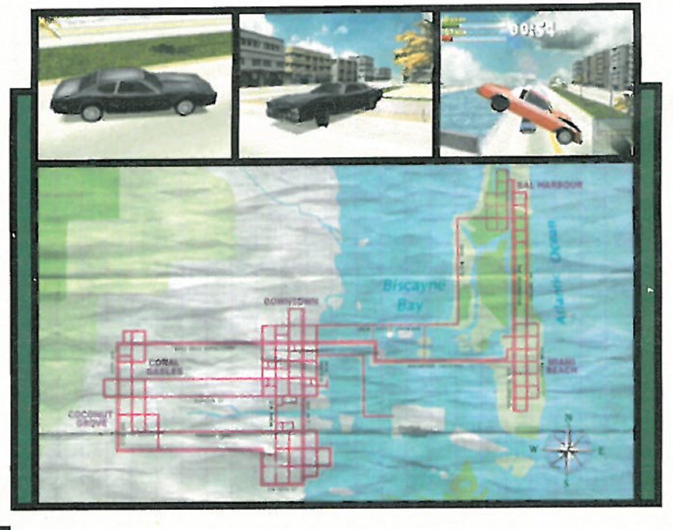
CIRCUITOS

MIAMI



Tras habernos empapado de DRIVER durante muchas, muchas semanas, uno se da cuenta de que la elección de Miami como primera ciudad de este juego no es algo casual. En esta ciudad, llena de contrastes y con unas proporciones considerables, encontraréis lo básico para hacer frente a este mastodóntico reto. Amplias autopistas, carreteras estrechas, avenidas con varios carriles, callejones, espacios abiertos como los de la zona de chalets o localizaciones típicamente urbanas con enormes edificios, componen un espectacular entorno coronado con ese tráfico abundante entre el que da gusto conducir. Rodeados por ese realismo casi absoluto, jamás nos cansaremos de conducir por estas calles. Como en todo paraíso que se precie, no falta la manzana de la tentación que aquí será correr y volar en los puentes de la zona de chalets.





MIAMI
MISION 1



■ **EL TRABAJITO DEL BANCO.**

■ **OBJETIVO 1:** Desde el hotel deberemos llegar al banco para ayudar a huir a los atracadores. El tiempo para llegar a ese punto es limitado: 1 minuto y 20 segundos. Aunque por la distancia pueda parecer poco tiempo, deben sobrarte bastantes segundos. Es posible que incluso te digan que vuelvas un poco más tarde pero no hagas demasiado caso y quédate por allí cerca.

■ **OBJETIVO 2:** Ya con los atracadores dentro del vehículo, tendrás que salir pitando de la zona. La policía te seguirá pero no puede llegar contigo a tu destino. No hay tiempo, así que ve tranquilo y procura elegir carreteras amplias.

■ **COCHE:** Será el vehículo más utilizado en las misiones encuadradas en Miami. Es potente, bastante duro, algo pesado y muy resistente.









MIAMI
MISION 2A

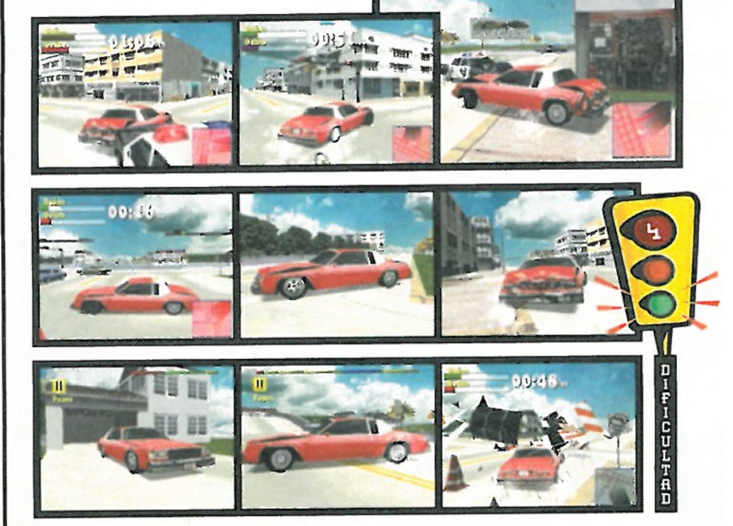


■ **ESCONDE LAS PRUEBAS.** Si eliges esta misión irás a la 3A.

■ **OBJETIVO:** Tienes que llevar un coche buscado por la poli a unos talleres al otro lado de la ciudad. Como no hay tiempo para realizar la misión, busca un camino con avenidas amplias. El camino más rápido y evidente puede ser una trampa mortal si nos topamos con la policía. Otra cosa a tener en cuenta es que la poli no debe acompañarte al final de la fase. Debes procurar llegar sólo o con coche suficiente para poder chocar con ellos y destruirlos.

■ **COCHE:** Este coche no lo habrás visto antes y es una pena porque es muy bueno. Potente, rápido en los giros y bastante resistente, la única pega que le vemos es que su peso le hace derrapar bastante.





MIAMI
MISIÓN 2B



EL "PASEO" DE TICCO.

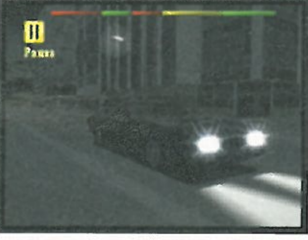
OBJETIVO 1: Tus habilidades empiezan a conocerse en los oscuros círculos de los matones y comienzan a llegarte encargos. Al caer la noche tienes que ir a buscar a Ticco desde tu hotel. Tiempo limitado: 1´15. Debe sobrarte bastante tiempo pese a la escasa visibilidad de esta fase. Aunque no cambie demasiado la precaria luminosidad general, procura no cargarte tus faros.

OBJETIVO 2: Desde el punto de recogida, debes llevarle a la casa de un tal Guy. Como no hay tiempo, lo único de lo que debes estar pendiente es de no llegar acompañado.

COCHE: El mismo de siempre. En esta fase no tiene muchas posibilidades de mostrar sus bondades.









4

DIFICULTAD

MIAMI
MISION 3A



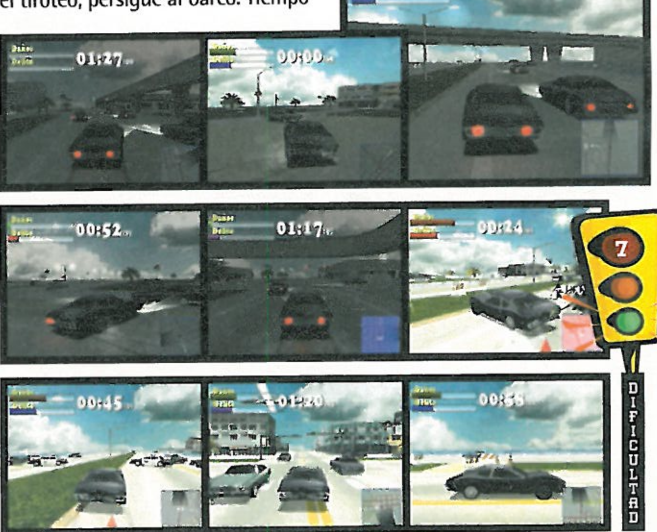
■ **EL MALETIN POR UNA LLAVE.** Una de las primeras misiones serias.

■ **OBJETIVO 1:** Al amanecer tienes que recoger un maletín en la zona de Miami Beach. Tiempo limitado: 2 minutos. No te sobrarán muchos segundos.

■ **OBJETIVO 2:** Lleva el maletín a la Marina para que te den una llave. Tiempo limitado: 1´35. Muy ajustado. Tienes que volver por donde habías venido y tener mucho cuidado porque puede haber bastantes controles. Sortéalos pasando por el cesped de la mediana.

■ **OBJETIVO 3:** Toma la llave y, tras el tiroteo, persigue al barco. Tiempo limitado: 2´20. Te sobrarán muy pocos segundos. El camino al embarcadero es bastante estrecho, tiene bastante tráfico y puede que te encuentres con varios controles. Al llegar a los muelles, deberás hallar el camino correcto a través de las naves. Fíjate en las flechas indicadoras y no te preocupes por la policía porque no importa que llegue contigo en cualquiera de los tres objetivos de esta misión.

■ **COCHE:** El típico de las fases de Miami. Es resistente pero conduce con cuidado porque la fase es larga.



MIAMI
MISION 3B



■ **EL BARRIDO.**

■ **OBJETIVO 1:** Partiendo de nuevo desde el hotel, debemos dirigirnos hacia Coral Gables. Tiempo limitado: 2 minutos. No tiene mucha complicación y deben sobrarte un montón de segundos. Lo único que puede evitar que logréis el éxito en esta primera parte de la misión es un pequeño y curioso efecto óptico. Si habéis seguido el camino más lógico y fácil, cuando estéis muy cerca de vuestro objetivo veréis un chalet, una puerta de garaje que se abre y el mensaje de pantalla para que vayáis más despacio. Salid del garaje porque la flecha que marca el objetivo está detrás de esa esquina. Es una tontería, pero si llegáis justos de tiempo será suficiente para que fracaséis.

■ **OBJETIVO 2:** Con el coche nuevo debes irte a la otra punta de la ciudad. Cuidado con mosquear a la poli porque en esta fase están especialmente sensibles y ponen controles a las primeras de cambio.

■ **COCHES:** En el primer objetivo tenemos el de siempre. Para la segunda parte nos darán un cochecín algo feo de diseño pero con unas características muy buenas de potencia, resistencia y manejabilidad.







DIFICULTAD 4

MIAMI
MISION 4



■ **TANNER SE ENCUENTRA CON RUFUS.**

■ **OBJETIVO:** Una misión sin demasiada historia en lo que se refiere a jugabilidad, pero que tendrá bastante trascendencia en el devenir del juego. Rufus es un maleante con un montón de contactos y deberemos intentar que quede contento en todos los encargos que nos haga. De momento, en esta misión deberemos ir a su encuentro en un bar partiendo desde nuestro hotel. Tiempo limitado: 2 minutos y 15 segundos. Aunque el trayecto es bastante grande no deberéis tener demasiados problemas para que os sobren 10 ó 15 segundos. Hay que llegar sólo.

■ **COCHE:** El de siempre y deberéis exigirle bastante de lo mucho que puede dar de sí.







4

DIFICULTAD

MIAMI
MISION 5



■ **ACABA CON JEAN PAUL.**

■ **OBJETIVO 1:** Una fase en la que se invierten los papeles. Nuestra misión, aunque el título por un fallo en la traducción dé a entender algo bien diferente, será liberar a Jean Paul de la policía. Para ello deberemos destrozar la patrulla que lo transporta. Tiempo limitado y variable: de 1´15 a 1´45. Las claves serán no anticiparse demasiado a sus movimientos (es muy rápido de reflejos y te la jugará) y esperar nuestra oportunidad. Mejor que golpear es pegarse a su costado.

■ **OBJETIVO 2:** Una vez liberado tienes que llevarle a un garaje en la zona de chalets. Tiempo limitado: 1´55. Deben sobrarte cerca de 15 segundos.

■ **COCHE:** El de la mayoría de misiones de esta ciudad. Aquí podrás comprobar cuánto vale de verdad.









DIFICULTAD

MIAMI
MISION 6A



■ **AJUSTE DE CUENTAS.**
Si elegimos esta fase iremos a la 7A.

■ **OBJETIVOS DEL 1 AL 6:** Es una de las fases más espectaculares del juego. Tendremos que ajustarle las cuentas al dueño de una cadena de restaurantes entrando en ellos... con el coche. Tiempo limitado (3 minutos), aunque hay bonificaciones de segundos al destruir los restaurantes. Puede que en los primeros intentos el tiempo sea el problema, pero debería ser suficiente. En esta misión lo que realmente se está probando es tu capacidad de orientación. Si tienes en cuenta este detalle y miras con frecuencia el mapa para elegir bien los caminos, lo lograrás sin muchos problemas.

■ **COCHE:** El de casi siempre. Otra buena fase para justificar su valía.









DIFICULTAD

MIAMI
MISION 6B



■ **¡VAYA SUPERPASEO!**
Si elegimos esta misión iremos a la 7B o 7C.

■ **OBJETIVO:** Otra misión que te encantará por su intensidad y emoción. Tienes que llevar, de noche y en un tiempo absolutamente récord, un coche superpotente y con mucho cuidado para no estropearlo. Tiempo limitado: 2´55. Aunque el coche es una bala sobre ruedas y se maneja de maravilla, la oscuridad reinante, la notable distancia al destino y la extrema fragilidad del vehículo, convertirán esta carrera en una prueba para maestros. ojo con los cruces y reza para que la policía no esté en las partes más estrechas. Al final, deberás buscar un callejón.

■ **COCHE:** Un misil que se maneja de maravilla pero muy frágil.









MIAMI
MISION 7A



■ **LLEGA UN CARGAMENTO.**

■ **OBJETIVO 1:** Partimos desde el hotel hasta el lugar acordado para la recogida. Tiempo limitado: 2´45. No deberías tener problemas para llegar con unos segundos de sobra. La única cuestión que puede entorpecerte es que es de noche y la visibilidad es pobre.

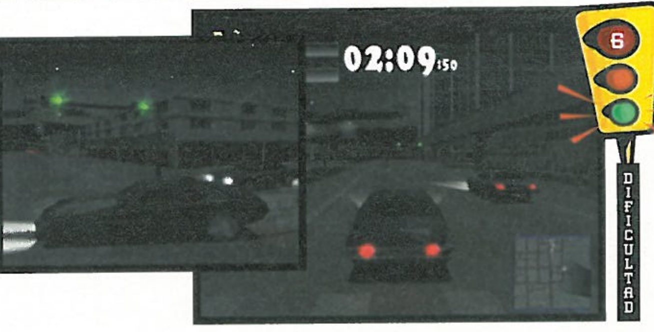
■ **OBJETIVO 2:** Una de las razones que te hará pensar que esta fase es de puro trámite es el hecho de tener que volver inmediatamente y por el mismo camino por el que vinimos. Como además no hay tiempo limitado, no hay duda de la poca trascendencia de esta misión. Ten cuidado en el tramo desde la isla a la ciudad.

■ **COCHE:** Nuestro coche estrella.









MIAMI
MISION 7B

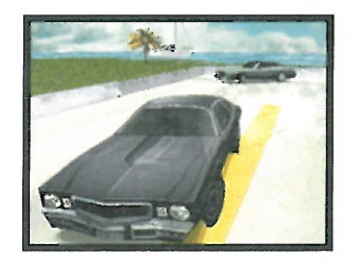


■ PREPARA UNA TRAMPA.

■ OBJETIVO 1: Esta fase arranca desde el hotel y debes ir hasta el punto de encuentro. Tiempo limitado y bastante ajustado: 2´35. El coche a destrozar está en la otra punta de la ciudad. Por una vez en la vida deberás optar por el camino más estrecho. La ruta más segura por las vías más anchas te deja un margen demasiado pequeño que no merece la pena.

■ OBJETIVO 2: Cuando golpees al coche aparecerá un mensaje diciéndote que pongas pies en polvorosa porque te han tendido una trampa. El otro mensaje que aparece en pantalla diciendo que no lo pierdas te indica que el coche azul debe seguirte hasta el final.

■ COCHE: Pues nos gustaría decir que uno nuevo, pero se trata del Miami-carro por excelencia.









MIAMI
MISIÓN 7C



■ **SACA EL COCHE DE DI'ANGIO.**

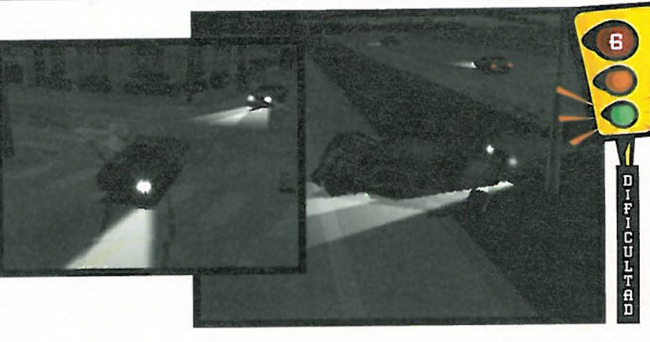
■ **OBJETIVO:** En esta fase deberemos acabar con el coche de Di'Angio, un mafioso muy hábil con el volante. Aunque te dicen que busques el vehículo, no te preocupes demasiado por eso porque está delante de tus narices, y en cuanto arranques verás la flecha roja. El tiempo para desguazar su coche es limitado y variable. unas veces el reloj marcará 1'45 y otras nada menos que 2'10. Ni que decir tiene, como ya habréis comprobado en fases de similares características, que más tiempo en estos casos significa más problemas. El suelo mojado es un serio contratiempo.

■ **COCHE:** El coche que, a este paso heredarán nuestros nietos.









6
DIFICULTAD

MIAMI
MISION 8



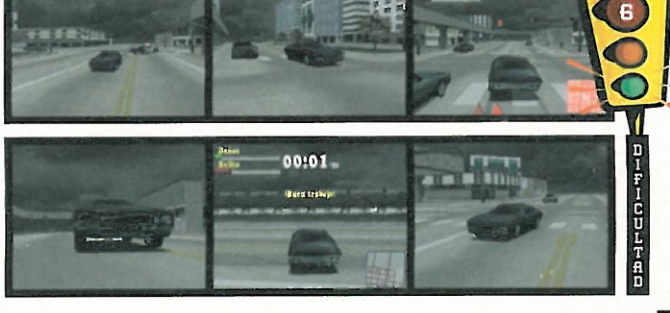
■ **EL INFORMANTE.**

■ **OBJETIVO:** Una misión ingeniosa y la mar de interesante. Saliendo desde el parking del hotel, deberemos coger a Jesse antes de que se escape en el Monorraíl. La tarde es lluviosa, la poli aparece a los pocos segundos de salir de nuestra madriguera y es una misión que nos exigirá tanta habilidad como atención al recorrido del tren. No hay tiempo limitado durante todo el recorrido pero sí al final. Si no estamos en el fin de trayecto en los cinco segundos posteriores a su parada, todo habrá sido inútil. Las claves para estar en ese breve instante en el lugar indicado serán zafarse de la policía inicial, dominar el coche en el asfalto mojado y correr en paralelo al recorrido del tren.

■ **COCHE:** El de siempre que muy pronto tendrá que pasar la ITV.





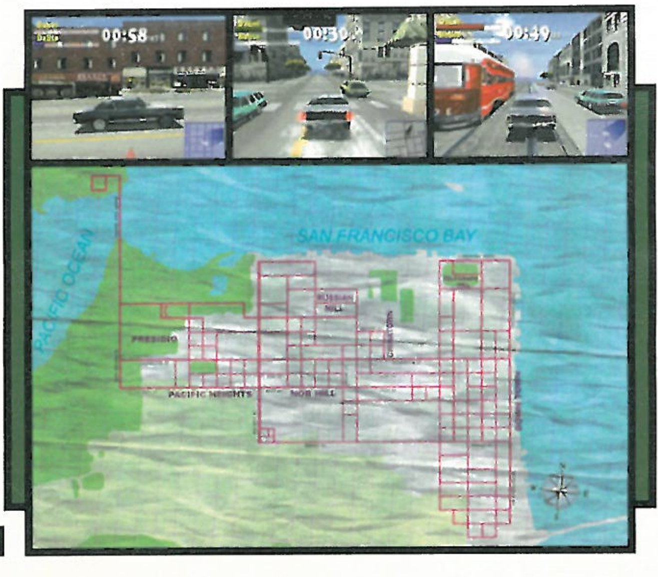


C I R C U I T O

SAN FRANCISCO

Quizá sea por influencia de las películas, pero San Francisco es, sin duda, la ciudad de ciudades en esto de las persecuciones con coches. Cuando uno imagina un coche volando sobre una pendiente, el escenario urbano que rodea a esa imagen siempre es el de las calles de San Francisco. Sus cuestas interminables, sus fantásticos tranvías, Chinatown, el Golden Gate y otras muchas peculiaridades de esta gran ciudad, harán de cada paseo una experiencia inenarrable. De las cuatro ciudades presentes en DRIVER, San Francisco es la única que hace sombra a New York en casi todos los aspectos y, desde luego, la que cuenta con las fases más originales y movidas del juego. Para saber si pensáis como nosotros sólo os platearemos una pregunta, ¿con qué ciudad os quedariais para jugar al modo Survival? Aquí, por mayoría, elegimos San Francisco.





SAN FRANCISCO
MISION 8



■ EL TRABAJITO DEL CASINO.

■ OBJETIVO 1: Desde nuestro nuevo hotel, tendremos que ir al Casino a recoger a los maleantes que han dado el golpe. Tiempo limitado: 1'10. Aunque aún debas acostumbrarte al particular estilo de conducción que precisa el nuevo coche, te deberían sobrar entre 10 y 15 segundos,

■ OBJETIVO 2: Tras recoger a los atracadores, tienes que llevarlos a los almacenes de carga situados en el extremo sur. No hay tiempo pero es importante no llegar al destino con alguna patrulla siguiéndote. Un detalle que debes recordar es que las entradas a las naves no son fáciles de ver a primera vista al estar tapadas con conos o cajas.

■ COCHE: Aunque al principio extrañemos al de Miami, este nuevo coche acabará por gustarte más.











■ **EL MALETIN.**

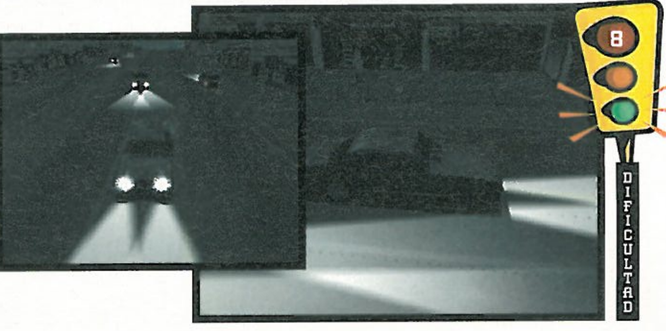
■ **OBJETIVOS DEL 1 AL 6:** Nos están poniendo a prueba y se trata de una fase nocturna realmente complicada. Tiempo limitado: 3´30 para las tres primeras misiones. La clave de esta mastodóntica fase estará en intentar conservar tanto la barra de daños como la de delito al mínimo posible durante los tres primeros objetivos. En esa fase de esta misión, iremos de un lado a otro y el tiempo puede hacernos cometer errores infantiles. En la segunda parte, en las tres últimas misiones, tendréis que hacer muchos kilómetros y evitar a la policía.

■ **COCHE:** El típico de San Francisco. En esta fase sabrás porque creemos que es uno de los mejores.









8
DIFICULTAD

SAN FRANCISCO
MISION 108



■ **ARMAS EN EL MALETERO.**

■ **OBJETIVO 1:** Tienes que ir desde el hotel a Fisherman's Wharf. No tengas demasiada prisa porque a pesar de la enorme distancia entre ambos puntos, te sobrará un montón de segundos. Tiempo limitado: 3'20. Empieza a practicar una de las artimañas más útiles en San Francisco: correr por los raíles del tranvía. Con el único risego de ser embestidos por estos mastodontes, en ese carril no encontraréis ni la molestia del tráfico ni la persecución angustiosa de la policía.

■ **OBJETIVO 2:** Tampoco tiene mucha historia. Tienes todo el tiempo del mundo para atravesar media ciudad. Tómatelo con calma y sólo preocúpate de no llegar a las naves con la pasma en los talones.

■ **COCHE:** Con nuestra pequeña joya plateada de San Francisco.







DIFICULTAD



SAN FRANCISCO
MISION 10C



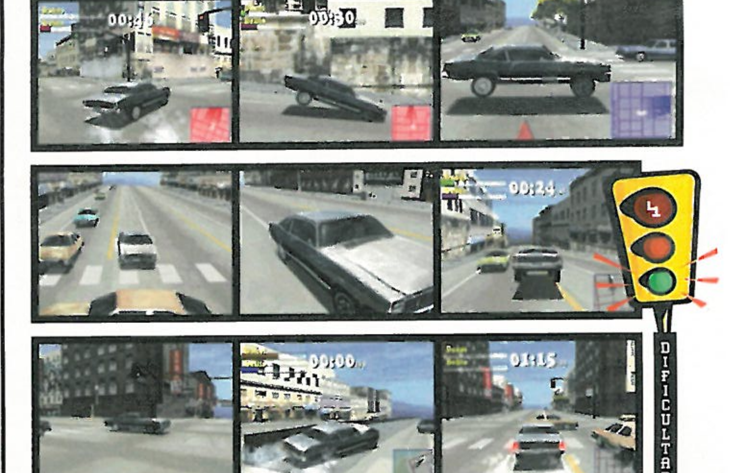
■ **VISITA AL CENTRO COMERCIAL**

■ **OBJETIVO 1:** Partiendo desde nuestro hotel, tenemos que ir hasta el mercado a recoger a los atracadores. Tiempo limitado: 1'40. Es un paseo sin muchos contratiempos. El Centro Comercial está metido dentro del patio de un edificio y es posible que no lo veas en un primer momento.

■ **OBJETIVO 2:** Nada más recoger a los maleantes tendrás que salir pitando de allí. La policía te espera ya en las dos entradas y si no andas listo te destrozarán medio coche. No hay tiempo para hacer el recorrido y este trayecto es ideal para que pruebes lo de correr por las raíles del tranvía.

■ **COCHE:** Recuerda que el coche de San Francisco es más rápido que el de Miami. Explótalo en esta fase.





SAN FRANCISCO
MISIÓN 11A



■ ¡TAXI!

■ OBJETIVO: Es, sin duda, una de las misiones más divertidas DRIVER. Nos encargan darle un susto a un tipo. El inconsciente se monta en nuestro taxi y tenemos que hacer todas las burrerías que se nos ocurran para que a nuestro pasajero le entre un ataque de pánico. La principal y única dificultad de esta fase está en el hecho de tener un minuto para conseguir nuestro objetivo. En cuanto empecéis a jugar, lamentaréis que esta misión dure tan poco. Nosotros hemos llegado a fallar a propósito para volver a jugarla. Para lograr atemorizar al máximo al pasajero, haz unas cuantas salvajadas, y cuando la barra de pánico esté ya avanzada, dedícate a hacer 360º como un poseso. Funciona.

■ COCHE: Un taxi que corre bastante y se maneja de maravilla.









4

DIFICULTAD

SAN FRANCISCO
MISIÓN 11B



■ **EN LA CAMIONETA.**

■ **OBJETIVO:** Una misión espectacular y emocionante aunque un poco delicada. Llevas un Pick-Up con una caja con explosivos en la parte de atrás. No hay tiempo, pero sí tendrás una sesión doble de policía y controles. La mejor opción será irnos a la última avenida de la derecha y subir hasta llegar a la altura de nuestro destino. Se trata, básicamente, de evitar todo tipo de giros bruscos y saltos para que la caja no vaya de un lado a otro golpeándose. Si tomas la ruta indicada podrás evitar los controles por los lados. El punto de destino está oculto en un callejón y deberás llegar sin compañía.

■ **COCHE:** El Pick-Up es bastante potente pero tiene unos giros muy rápidos y, por lo tanto, bruscos.















SAN FRANCISCO
MISION 12A



■ **COSY AL HELICOPTERO.**

■ **OBJETIVO 1:** Tienes que recoger a Cosy en las calles para ayudarle en su fuga en helicóptero. Tiempo limitado: 40 segundos. Está muy ajustado pero creemos que te sobrarán algunos segundos. No te preocupes demasiado por la poli porque no importa que llegue contigo al punto de encuentro.

■ **OBJETIVO 2:** Una vez que Cosy está en el coche, debes atravesar la ciudad. Tiempo limitado: 2'25. Te sobrará bastante tiempo. El principal problema que vas a tener es el asfalto mojado y el abundante tráfico. Ojo con los cruces porque son mortales. No importa que la poli llegue contigo hasta el helicóptero.

■ **COCHE:** El de siempre. En la lluvia baja un poco su rendimiento pero es uno de los pocos que te permitirá alguna virguería en mojado.









DIFICULTAD

SAN FRANCISCO
MISION 12B



■ **EL PUNTO DE RECOGIDA EN CHINATOWN.**

Si eliges esta misión, tras la obligada 13, irás a la 14 o la 15. Tienes que elegir entre ellas.

■ **OBJETIVO 1:** Partiendo desde el hotel debes dirigirte a Chinatown. Tiempo limitado: 2 minutos. Tómatelo con calma porque ha de sobrarte una salvajada de tiempo y no tiene demasiadas dificultades.

■ **OBJETIVO 2:** Llévalos donde te digan. No hay tiempo en esta parte de la misión pero nos encontraremos con una fuerte presencia policial y tanto tráfico como en la hora punta. Te estarán esperando a la llegada, así que ándate con mucho ojo.

■ **COCHE:** Es una fase que exigirá a nuestro coche habitual mucho temple en los frenos y dirección.









SAN FRANCISCO
MISION 13



■ **UNA MISION PIADOSA.**

■ **OBJETIVO 1:** Desde el hotel, sal pitando hasta la primera cabina. Tiempo limitado: 1´15. Sobra algo pero sin excesos. No importa que llegue la poli contigo.

■ **OBJETIVO 2:** A por la segunda cabina. Tiempo limitado: 1 minuto. Aunque parezca un poco ajustado, nuestro destino está realmente cerca y te quedarán bastantes segundos por gastar. La poli no debe importarte.

■ **OBJETIVO 3:** A la tercera cabina a rescatar a ese despojo llamado Mojo. Tiempo limitado: 1´40. Hay mucha distancia y en este caso sí que vas a tener que apretar bastante el acelerador. Si a la policía le apetece acompañarte, déjala.

■ **COCHE:** Otra misión para disfrutar con las enormes prestaciones de el coche oficial de San Francisco.













SAN FRANCISCO
MISION 14



■ **LA TRAMPA.**

■ **OBJETIVO 1:** Tienes que ir desde el hotel hasta el lugar donde está el Pick-up. Tiempo limitado: 1'30. Dale zapato porque está muy ajustado. No es una misión complicada pero puede haber unas cuantas cosas que arruinen tu trabajo. Poco tiempo, suelo mojado, oscuridad y un final en el que la entrada del parking está un poco oculta, es una combinación muy peligrosa. ten cuidado con las rampas del garaje.

■ **OBJETIVO 2:** Cuando llegas al objetivo se trata de una trampa. Aparecerán varios coches de policía en el parking pero no son difíciles de esquivar. El resto, es pan comido.

■ **COCHE:** La primera parte de esta pondrá a prueba nuestro coche.









SAN FRANCISCO
MISION 15



■ **EL PUNTO DE RECOGIDA EN HYDE STREET.**

■ **OBJETIVO 1:** Saliendo desde el hotel, ve hacia Hyde Street. Tiempo limitado: 1´45. Es un margen temporal más que suficiente pero ten en cuenta que es por la tarde y también que está lloviendo.

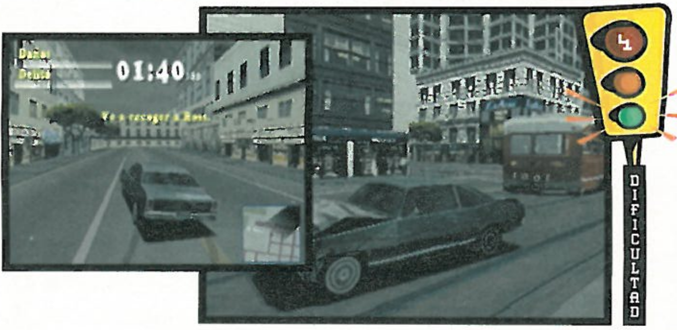
■ **OBJETIVO 2:** Llegados allí y ya con Ross en nuestro coche, tendremos que llevarlo hasta el parking subterráneo de la plaza. Como no hay tiempo, centra tus esfuerzos en llegar con el vehículo en buen estado y en evitar que la policía se pegue a tí en las proximidades del parking. Siempre nos hemos encontrado una patrulla por allí. Si te ves apretado, arremete contra ellos.

■ **COCHE:** La lluvia y las curvas hacen de nuestro coche un patín.









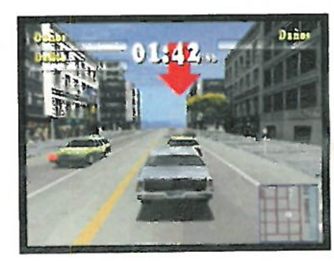
SAN FRANCISCO
MISION 16



■ **TANNER Y SLATER.**

■ **OBJETIVO:** Se trata de una misión de caza y captura. Slater no ha aceptado de buena gana que nos hayamos convertido en su competencia. El está detrás de todas las trampas que hemos sufrido en San Francisco y ha llegado la hora de demostrarle cuánto le apreciamos. Hay que provocarle un accidente para que le trinque la poli. Tiempo limitado y variable: puedes empezar con 1'15, con 1'30 e incluso algo más. En este tipo de misiones no es fácil hablar de si el tiempo está ajustado o no. Lo único que podemos deciros es que es muy bueno pero algo imprudente. Esperad vuestra oportunidad.

■ **COCHE:** Nuestros coche de siempre se enfrenta a un vehículo familiar con mucho nérvio y movilidad.





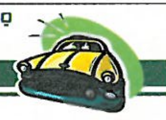




5

DIFICULTAD

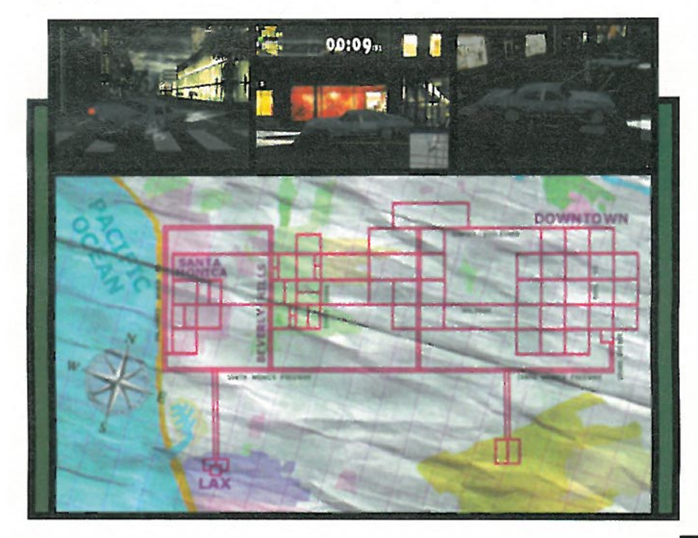
CIRCUITO LOS ANGELES



Es la ciudad menos agraciada del juego a años luz. El hecho de que esta parte del juego no cuente con ninguna fase diurna hará que la imagen de Los Angeles quede en vuestra memoria como algo oscuro y triste. Si a ese detalle le añadimos que también es el escenario con el trazado más rectilíneo, que apenas tiene desniveles y que es donde más ralentizaciones nos encontraremos, entenderéis por qué acabaréis deseando salir de sus 8 misiones. No es por desanimaros, pero, para colmo de males, estas fases son, con diferencia, las más plomizas de Driver. Exceptuando la del robo del coche de policía, el resto de misiones



se caracterizan por tener una dificultad media-alta y unas dimensiones notables. Por último, como ya comprobaréis en vuestras carnes, el coche de Los Angeles es casi una tanqueta y el peor de todo el juego en cuanto a manejabilidad. Será mejor que acabes pronto.



LOS ANGELES
MISIÓN 17A



ROBA UN COCHE DE LA PASMA
Si elegimos esta misión iremos a la 18A.

OBJETIVO: Tenemos que entregarle un coche de policía a unos maleantes. Sólo han puesto una condición y es que lo quieren como nuevo. Tiempo limitado: 2´45. Es suficiente pese a la distancia y sólo debes preocuparte por conservar el vehículo en el mejor estado posible. Aunque sea una tentación casi irrefrenable no jueges con la sirena porque eso parece excitar demasiado a los policías de verdad.

COCHE: El coche de policía es de lo mejor en la mayoría de los apartados pero, como aquí lo quieren sin daños, también uno de los más frágiles. Un golpe serio y se acabó.









LOS ANGELES
MISION 17B



LUCKY AL HOSPITAL.
Si elegimos esta fase iremos a la 18A.

OBJETIVO 1: Ve a por Lucky. Tiempo limitado: 1 minuto. Está muy, muy ajustado por lo que deberás hacer una conducción superlimpia y sin errores de orientación.

OBJETIVO 2: Desde Westin Bonaventure al doctor para que curen a Lucky. Tiempo limitado: 1´50. No tiene demasiada historia esta misión, pero si fallas deberás empezar la fase desde el principio. No puedes llegar con la policía pegada a tus talones si quieres superarla.

COCHE: Vas a probar el coche oficial de Los Angeles. Después de haber disfrutado de los de Miami y San Francisco, te costará acostumbrarte a su inercia y pesadez.









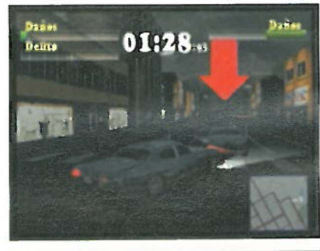
LOS ANGELES
MISION 18A



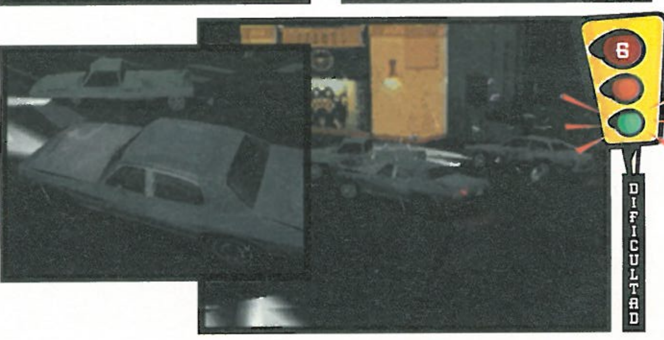
LA PERSECUCION.

OBJETIVO: Tienes que interceptar a Duval antes de que llegue al aeropuerto. El lleva un Pick-Up y es un gran conductor que se desenvuelve a la perfección en este escenario nocturno y con lluvia. Tiempo limitado y variable: puedes empezar con 2´30, 2´45 e incluso 3 minutos. Por el comportamiento de tu coche en lluvia, esta persecución puede ser de las más duras y prolongadas de todo el juego. En otras misiones similares te recomendamos paciencia pero aquí haz lo que puedas para que no llegue a la autopista.

COCHE: Pedirle a nuestra tanqueta plateada reacciones rápidas con lluvia o giros cerrados es casi un imposible. Parece un barco.







LOS ANGELES
MISION 18 B



■ **MAYA.**

■ **OBJETIVO 1:** Maya ha cometido el error de jugar con drogas y ahora deberás intentar salvarla de una sobredosis. Tiempo limitado: 55 segundos. Ajustado pero asequible a estas alturas de partida.

■ **OBJETIVO 2:** Recoges a Maya y su acompañante y vuelas hacia el hospital. Tiempo limitado: 1´15. Muy, muy ajustado. Tanto, que un par de golpes te impedirán llegar antes de que Maya la «diñe». Si fallas tendrás que volver a empezar esta fase desde el principio. Ojo con los cruces previos al hospital.

■ **COCHE:** Con el pavimento seco, la tanqueta plateada parece un poco mejor y aquí podrás disfrutar algo de su potencia. No es la mejor fase para probar su resistencia.









LOS ANGELES
MISION 19



■ EL INTENTO DE ASESINATO DE MADDOX.

■ OBJETIVO 1: Ve al parking a recoger a los matones. Tiempo limitado: 1´41. Muy, muy ajustado aunque parezca que llegas de sobra. Nuestro destino está en la tercera planta del parking y allí es imposible correr demasiado.

■ OBJETIVO 2: Desde allí tienes que ir al Teatro Chino. Tiempo limitado: 2´10. Hay tiempo de sobra por lo que intenta cuidar el coche.

■ OBJETIVO 3: Desde el City Hall a las afueras. Si no te queda demasiado coche por los golpes puedes pasarlo muy mal con los controles.

■ COCHE: Es una buena fase para que conozcas los límites de este coche. Ya estarás acostumbrado a él.









LOS ANGELES
MISION 20A



■ **LUCKY A LA CAMA.**

■ **OBJETIVO 1:** Desde el hotel deberás ir al punto de encuentro. Tiempo limitado: 1 minuto. Es más que suficiente.

■ **OBJETIVO 2:** Tras montar a los matones en el coche vuela al siguiente destino. Tiempo limitado: 1 minuto. Muy ajustado porque en la parte final hay unos giros peligrosos, tráfico abundante y no puedes llegar con la policía.

■ **OBJETIVO 3:** Lleva a Lucky de vuelta a casa. No hay tiempo pero la distancia es bastante importante y es posible que te encuentres con algún control si tu barra de delito está algo alta. Debes llegar sólo.

■ **COCHE:** Esta es otra de las fases en las que aún se puede disfrutar un poco del genio de este petardo.











■ LA FUGA DE BEVERLY HILLS.

■ OBJETIVO 1: Desde el hotel ve a Beverly Hills. Tiempo limitado: 1 minuto. Sobra tiempo y es posible que te pidan que vuelvas más tarde.

■ OBJETIVO 2: Ya con los tres a bordo tienes que ir al Depósito. Te espera una pequeña sorpresa al final.

■ OBJETIVO 3: Al llegar allí te encontrarás con toda la policía del mundo y deberás huir al piso franco. Si hasta entonces no has hecho una carrera muy limpia lo pagarás caro. Si las barras de delito y daños están muy altas tendrás controles y patrullas por doquier.

■ COCHE: En esta fase vas a tener que exigirle el máximo a nuestra tartana. Espero que la domines ya.









LOS ANGELES
MISION 20C



■ **LA CARRERA DE PRUEBA.**

■ **OBJETIVO:** Tienes que volar literalmente. Con el coche habitual, por llamarlo de algún modo, tienes que ir al otro extremo de Los Angeles en un tiempo que supere al del record de Slater. Por desgracia, no nos dicen cuál fue ese tiempo y tendremos que jugárnosla a ciegas. Si os sirve de referencia, nosotros lo hicimos en 2 minutos y muy pocos segundos y ese registro lo dieron por bueno. Para tener alguna opción, lo mejor que podéis hacer es tomar la autopista desde el primer momento y bailar entre los coches hasta el destino. Es arriesgado pero bastante menos que ir por las calles.

■ **COCHE:** Velocidad lo que se dice velocidad no tiene mucha. Deberás compensarlo con pericia al volante.









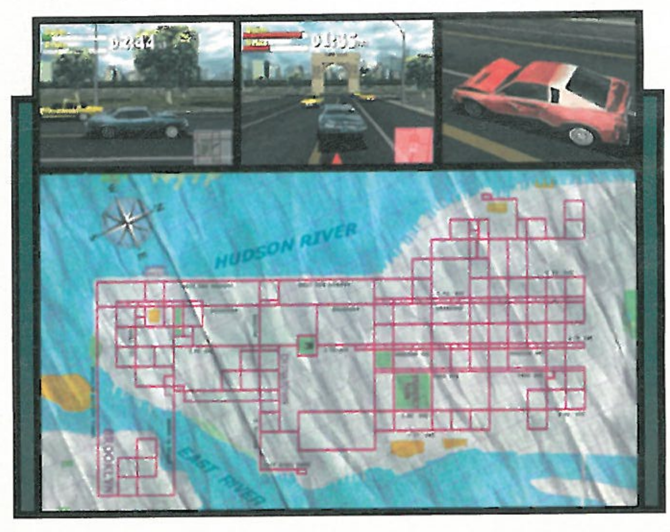
CIRCUITO

NEW YORK



New York es, según nuestra particular opinión, la ciudad que mejor les ha quedado a los programadores de REFLECTIONS. Miami está muy bien y San Francisco es la bomba, pero ninguna de las dos ciudades han llegado a alcanzar la belleza y preciosismo de New York. El realismo con que han trasladado su inconfundible ambiente y el bullicio y encanto de sus calles, añade mucho kilates extras al incomparable placer que supone conducir en DRIVER. Zigzaguear entre sus millones de taxis amarillos, ver de cerca sus edificios más emblemáticos, pasear por el Puente de Brooklyn y otras mil sensaciones similares serán una realidad a lo largo de las próximas 11 misiones. Dicen que al final siempre llega lo mejor y en el caso de DRIVER es cierto. Al final llega New York y, dentro de ese festín, la mejor fase de todo el juego: La Carrera del Presidente.





NEW YORK
MISION 21A



■ **EL CAMBIO DE GRAND CENTRAL STATION.**
Con esta misión iremos a la 22A.
■ **OBJETIVO 1:** Ve desde el hotel al punto del recogida. Tiempo limitado: 3´20. Te sobrará un montón de tiempo, así que cuida el nuevo coche y llega al destino solo.
■ **OBJETIVO 2:** Lleva la llave que te han dado a Grand Central Station. No hay tiempo, pero sí aumentará la presión policial.
■ **OBJETIVO 3:** Una vez hecho el encargo, vuelve al punto de partida. Sin tiempo limitado sólo tendrás que estar pendiente de la poli y de unos nuevos invitados a este baile: los Cadillac negros. Son más duros y resistentes que la poli.
■ **COCHE:** Tras el tormento de la barca con ruedas de Los Angeles, llega un auténtico cochazo. Veloz, muy ágil y bastante durillo.









■ EL MONTON DE CHATARRA DE LUTHER.

Con esta misión iremos a la 22B.

■ **OBJETIVO:** Esta es una de las misiones que no te importará repetirla varias veces. Con un coche más «cascao» que la rodilla de Mike Doohan deberás cruzar la ciudad para que lo hagan desaparecer. La barra de daños aparecerá desde el principio al rojo. El coche es tan potente y se pueden hacer tantas virguerías con él que no podrás dejar de hacer el ganso. Es una de las misiones más divertidas del juego. Puedes probar mil rutas y pasártelo como un enano en todas. Para pasar esta fase deberás centrarte un poco y llegar sin la poli al destino.

■ **COCHE:** Será una chatarra pero es el coche más salvaje y divertido de conducir de todo el juego.









NEW YORK
MISION 22A



■ **EL ACCIDENTE.**

■ **OBJETIVO:** Ocultos en un callejón, debemos esperar a que los hombres de Granger terminen de dar un golpe. Cuando pasen por delante de nosotros, debemos iniciar su persecución. Tiempo limitado y variable: de uno a dos minutos. Para simular que ha sido la poli quien ha acabado con ellos, llevamos para esta misión un coche patrulla. Será la última vez que cojamos una de estas preciosidades. Si no quieres andarte con rodeos, no esperes a que aparezca el coche, sal quemando rueda y reviéntalo. De la otra manera pueden darte mucha más guerra.

■ **COCHE:** Rápido, muy manejable, resistente y, además, tiene una sirena para no dejar dormir a nadie.









NEW YORK
MISION 22B



■ EL RESCATE.

■ OBJETIVO 1: Partiendo desde el hotel tienes que ir al rescate de unos maleantes. Tiempo limitado: 2'40. Te tiene que sobrar bastante.

■ OBJETIVO 2: Hay que salir echando patas. Sin tiempo limitado que te incordie, pero con toda la poli y todos los controles del mundo, deberás cruzar media ciudad. Aunque la tentación será escapar por donde hemos venido, lo más inteligente es coger la calle paralela. Sal hacia la derecha y tuerce por la primera a la izquierda hasta llegar a la avenida en paralelo. En la calle más ancha podremos superar los controles por los lados. Tienes que llegar al destino sólo.

■ COCHE: Con el coche oficial del escenario esta misión es un poco más sencilla. Su genio será vital.







NEW YORK
MISION 23A



■ **COGE UN TAXI.**

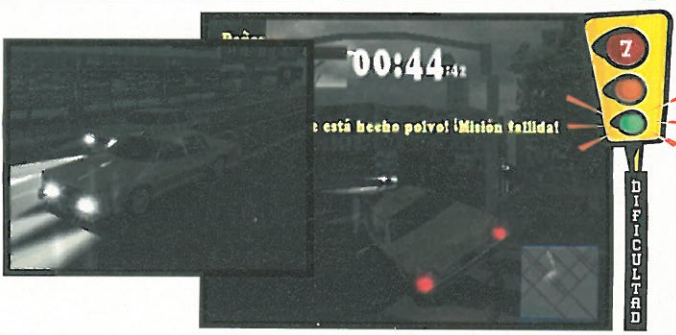
■ **OBJETIVO:** Vuelves por una fase al antiguo empleo de El Fary pero en este caso no será algo tan divertido como en San Francisco. Hay que cruzar media ciudad y la poli está avisada del robo. No hay tiempo limitado pero sí contarán los daños al taxi. Hay que entregarlo casi nuevo y es muy delicado. La policía, la oscuridad y la lluvia te lo pondrán muy difícil. Aunque la mejor opción parezca ir hasta el final del mapa por la calle más cercana, acorta por el puente de Brooklyn y ve en dirección contraria. Hay un arcén de hierba que te permitirá correr bastante y llegar a salvo. Ojo con el tramo final y la poli.

■ **COCHE:** Un buen coche pero más delicado que Boris Yzaguirre.









NEW YORK
MISION 23B



■ **DESTROZA LAS RUEDAS DE GRANGER.**

■ **OBJETIVO 1:** Tienes que destrozar el coche de Granger. Tiempo limitado: 2´00. Sobra bastante. El coche en cuestión está al otro lado de una plaza. En vez de abordarlo entrando por la plaza, hazlo por el otro lado contrario dando un rodeo. Así evitarás a buena parte de los polis que te están esperando.

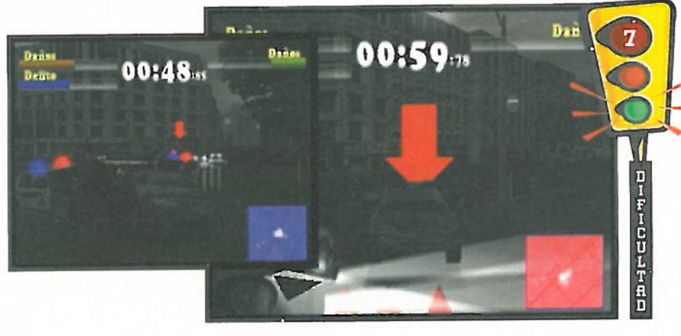
■ **OBJETIVO 2:** Tras golpearle estarás a merced de la poli. Sal como puedas y vuelve al hotel. No hay tiempo pero sí mucha policía. Es posible que haya controles hasta en la puerta del hotel. Llega solo.

■ **COCHE:** La aceleración de nuestro coche será vital para salir de las emboscadas con varios polis.









NEW YORK
MISION 24A



■ **ELIMINA A LOS CHICOS DE GRANGER.**

■ **OBJETIVO:** En esta movida fase deberemos destrozar los coches de cuatro secuaces de Granger. Tenemos 3 minutos para acabar con todos y debe sobrarnos algo de tiempo pero sin exageraciones. Los primeros están muy cerca unos de otros, y con un buen golpe pasarán de ser cotizantes de la Seguridad Social a beneficiarios de sus servicios. La poli no tardará mucho en incordiar pero será al final, cuando vayamos a por el cuarto mafioso, cuando se presentará en pandilla. Pasa de ellos y céntrate en tu víctima, porque si te cargas su coche ya habrás terminado la fase.

■ **COCHE:** . Con este coche nuestros enemigos no tendrán nada que hacer. Es más rápido, más fuerte y gira en una peseta de las nuevas.









6
DIFICULTAD

NEW YORK
MISION 24B

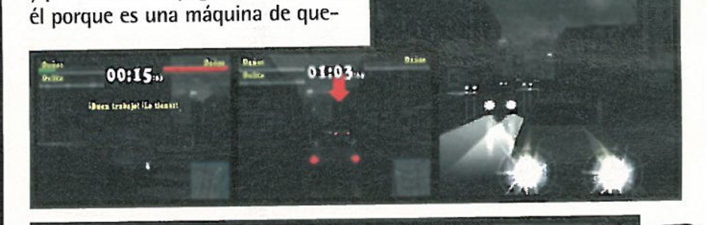


■ **LOS NEGATIVOS.**

■ **OBJETIVO:** Tienes que atrapar a uno de los muchachos de Granger y quitarle los negativos de unas fotos comprometedoras. Tiempo limitado y variable: desde 1´45 a 2´45. El sujeto en cuestión va montado en un taxi y es una tarde de lluvia, por lo que tendrás más problemas de los que cabría esperar. Nuestro coche, a pesar de su gran potencia, es pesado, y en el asfalto mojado se comporta como una bailarina de Samba: mucho meneo de trasero. Sal quemando neumáticos y procura no despegarte mucho de él porque es una máquina de quebrar cinturas. No intentes anticipar mucho sus movimientos o se escapará.

■ **COCHE:** La lluvia parece algo insalvable para todos nuestros coches.







NEW YORK
MISION 25A



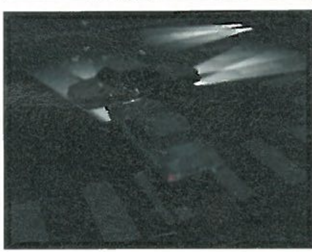
■ **NO CEDA EL PASO.**

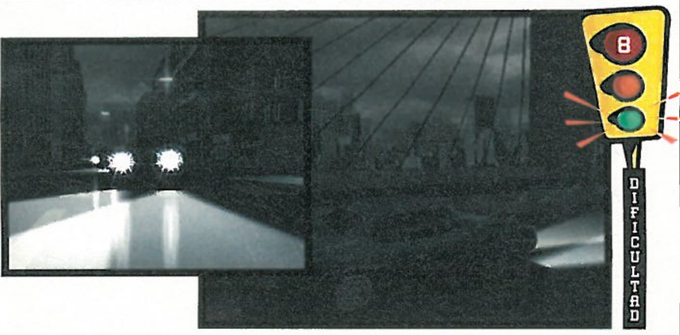
■ **OBJETIVO:** Atravesar de cabo a rabo la ciudad de New York. Es una de las misiones más largas y exigentes del juego. Tiempo limitado: 4 minutos. Si tenemos en cuenta que salir de Brooklyn ya se lleva casi un minuto, comprenderéis el grado de perfección en la conducción que os va a exigir. Una vez cruzado el puente, busca en el mapa cuál es el camino con más rectas largas y menos giros obligatorios. Se trata de conseguir la mayor velocidad de crucero posible. Cada giro supondrá perder algún segundo y os aseguramos que no os sobrarán demasiados.

■ **COCHE:** Es la fase en la que de verdad conocerás la valía de tu coche. Te adelantamos que es mucha.











NEW YORK

MISION 25A

■ **LA SITUACION DE ALI.**

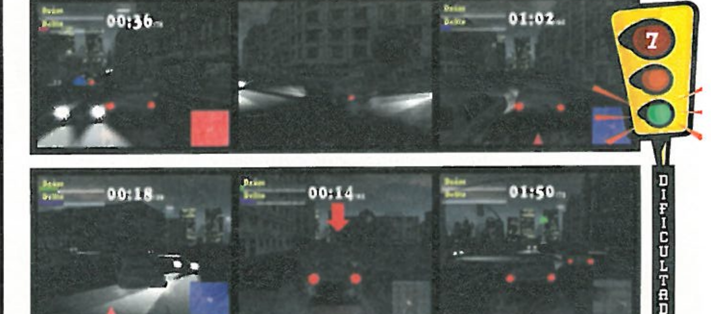
■ **OBJETIVO 1:** Partiendo desde el hotel tienes que llegar hasta las oficinas de Hancok. Tiempo limitado: 2 minutos. Aunque es de noche, como no llueve y la distancia es normalita, nuestro coche volará hasta allí en un periquete. No importa que llegues con la poli.

■ **OBJETIVO 2:** Una vez que se haya montado Ali, tienes todo el tiempo del mundo para volver al hotel. A los problemas generados por la policía tendrás que sumar ahora los de los Cadillac negros. Entre los de la Ley y ellos te lo van a poner difícil. Pero si has llegado hasta esta fase los superarás. No importa que te acompañen hasta casa.

■ **COCHE:** Los coches negros son algo mejores que el nuestro pero... ellos no cuentan con tu arte.







NEW YORK
MISION 26



■ LA CARRERA DEL PRESIDENTE.

■ OBJETIVO: Salvar la vida del Presidente. Es una misión que cualquier piloto profesional no dudaría en catalogarla como suicida. Llevas un coche blindado, una auténtica tanqueta que soporta un castigo impresionante pero que, por su enorme peso, no se mueve con la agilidad necesaria para salvar todo lo que se nos viene encima. Carece de esa aceleración a la que ya estás acostumbrado, sus giros son lentos y la inercia en las curvas es importante, más al final de la fase con el asfalto mojado. Tendrás que utilizar el tráfico para quitarte las embestidas. Vas a necesitar toda la suerte del mundo.

■ COCHE: En muchos momentos te sentirás impotente, pero confía en tu coche porque lo puede lograr.





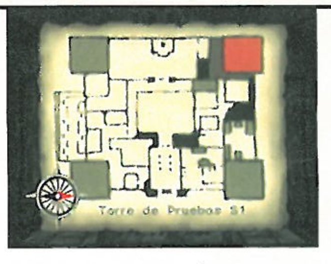




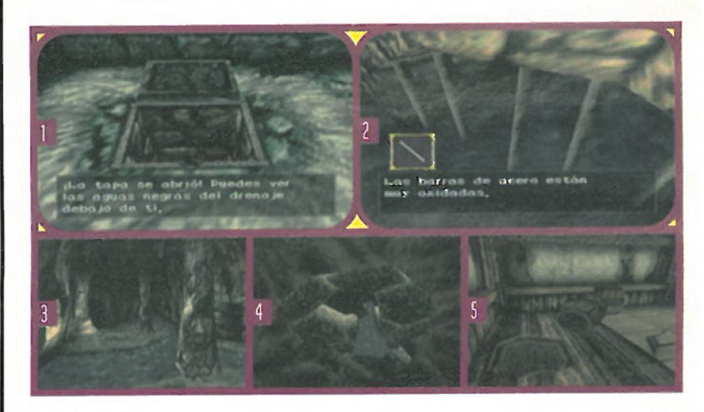
10

DIFICULTAD

ES CON DIFERENCIA UNO DE LOS JUEGOS MAS COMPLICADOS DE CUANTOS HAN APARECIDO PARA NINTENDO 64. DE HECHO, LA ILOGICA DE ALGUNOS DE SUS PUZZLES NOS HA LLEVADO A CREAR ESTA ESCUETA GUIA CON LA SOLUCION, PASO A PASO, DE LA AVENTURA.



Shadow



INTRODUCCION

Debido a la cantidad de acciones a realizar, obviaremos los detalles concernientes al guión de la aventura, para centrarnos en cada uno de los pasos que hay que seguir para completarla. Puede resultar algo monótono, pero es sin duda la mejor manera de encontrar lo que se busca en cada momento.

EL COMIENZO

Habla con Agaar, el preso de la contigua. Mientras tanto, el guadián traerá la cena, que deberás comer para poder coger el HUESO. Retira la paja que hay en el centro de la celda y, con la ayuda del HUESO, abre la reja que queda al descubierto (1). Baja por ésta para llegar a los fétidos pasillos de las alcantarillas. En-

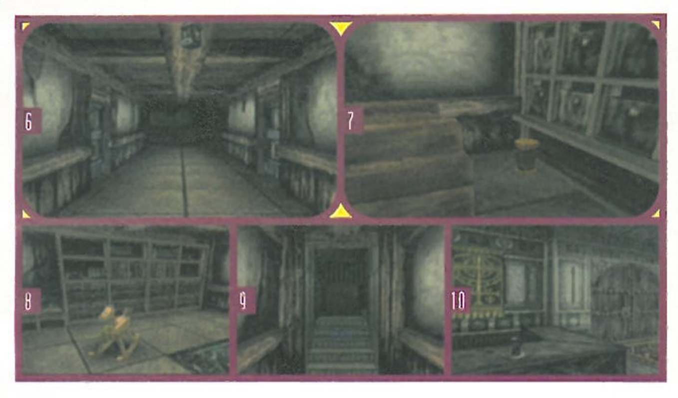
NINTENDO 64

KEMCO

AVENTURA

tra por la puerta que hay justo detrás de ti. A la derecha encontrarás el MAPA. Cógelo y vuelve al pasillo. Acércate a los barrotes que hay justo al lado de la segunda puerta y arranca uno de ellos (2). Continúa por la segunda puerta. Después de atravesar una segunda puerta, llegarás a una habitación con un enorme pilar en el centro (3). Derríbalo utilizando el BARROTE para que, a modo de puente, te permita alcanzar la otra orilla. Sal de la habitación por la puerta del fondo. En la siguiente estancia, al fondo a la izquierda, hay un PICO ANTIGUO. Cógelo y vuelve al pasillo de la alcantarilla. Entra por la tercera y última puerta que hay en el pasillo. Al fondo hay unas piedras de diferente color. Ayúdate del PICO para escalarlas. Ya sólo queda avanzar por todo el pasillo hasta llegar al final de éste (4), mirar hacia arriba, golpear el techo con el PICO ANTIGUO y subir.

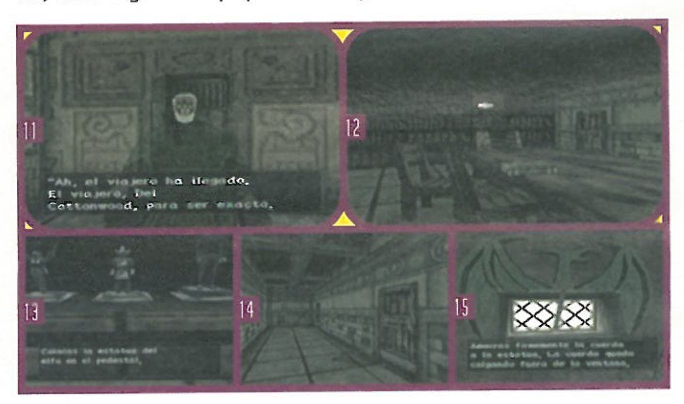
gate 64



PRIMERA TORRE

Sal de la habitación (5), avanza por el pasillo (6) y entra por la puerta de la izquierda. Justo al lado de la librería hay un trozo de CUERDA enrollado (7). Cógelo, sal de la habitación y continúa por la puerta que hay frente a ti. Coge la ESTATUA DEL HADA, que está en la librería de la izquierda (8). Avanza por el pasillo

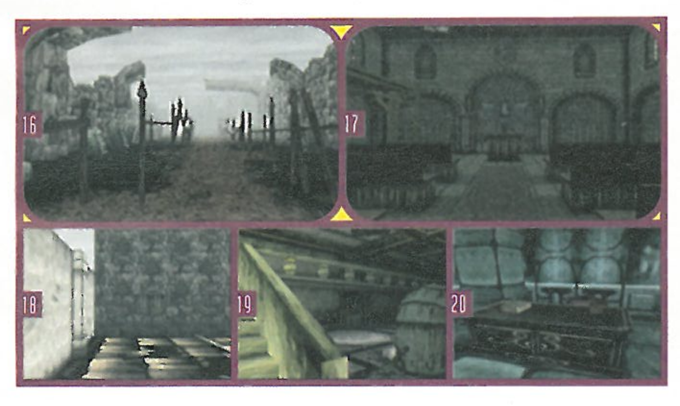
hasta llegar a las escaleras (9). Súbelas, entra por la puerta y, en la siguiente estancia (10), recoge la ESTATUA DEL ELFO que está sobre el mostrador. Date la vuelta y entra en el corredor que hay frente a ti. Aparecerá Lakmir (11), que te dará pistas importantes acerca de por dónde continuar. Sube por las escaleras y, en la siguiente estancia (12), entra por alguna de las tres puertas que hay al fondo. Sigue avanzando (deberás subir unas nuevas escaleras) hasta llegar a una pequeña estancia con tres puertas. Entra por la que está justo frente a ti. Coge la MONEDA de la esquina y las NOTAS que hay debajo de uno de los bancos. Sal de la habitación y avanza por la puerta de la izquierda. Coge el FRASCO con «el líquido del atardecer» y sal. Ahora entra por la última de las tres puertas y coloca, en la estantería de la izquierda (en la que hay una pequeña estatua), la ESTATUA del HADA y la del ELFO (13). Es importante que lo hagas en este orden, ya que de lo contrario no se abrirá el pasadizo secreto. Avanza por éste para llegar a un nuevo pasillo con dos puertas (14). Entra por la primera de ellas y coge la FLAUTA MAGICA, que descansa en la estantería que hay al fondo de la habitación. Deshaz todo el camino hasta la estancia de las tres puertas. En uno de los laterales de esta habitación hay una pequeña ventana con una escalera justo debajo. Sube por ella y, una vez allí, ata la CUERDA firmemente (15). Utiliza la FLAUTA para reducir tu tamaño, desciende por la cuerda y, de nuevo, utiliza la FLAUTA para recuperar tu tamaño original. Deberías estar en el cementerio (16). Avanza hasta el final y entra por la puerta que hay al fondo, a la derecha. Entra en la iglesia que hay a tu izquierda (17). A la derecha hay un pequeño pasillo que conduce a una escalera por la que debes ba-



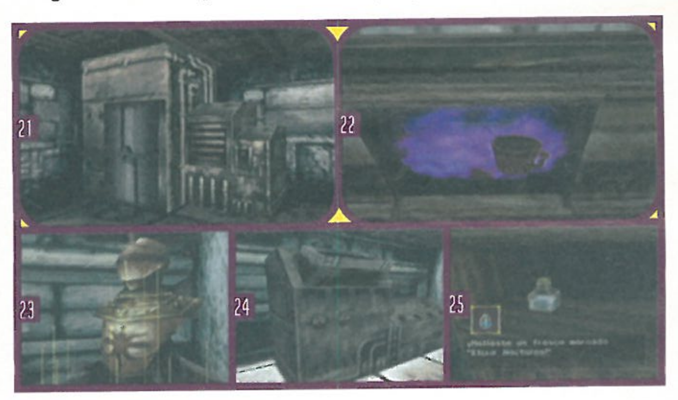
jar. En la siguiente habitación hay dos llaves que debes coger (una está colgada en la pared y la otra en el suelo, junto a la estantería). Recoge también la palanca que está apoyada en la pared. Vuelve por las escaleras. Ahora debes coger el FRASCO con «las lágrimas de Dragón» que hay junto a la estatua, para después subir por la escalera de mano que hay a la izquierda. Utiliza la PALANCA en la cadena que hay en la pared, gracias a lo cual la escalera que hay en el techo descenderá. Antes de subir, recoge el CLAVO (UÑA) que sujetaba la cadena, y que habrá caído a la planta baja de la iglesia. Ya en el exterior (18), debes entrar por la pequeña ventana de madera que hay en la pared del fondo, con cuidado eso sí, de no pisar ninguna de las baldosas que están en mal estado. Entra por la siguiente puerta y, de nuevo en la siguiente estancia, por la primera puerta que hay a la derecha. En dicha habitación está la BOTELLA DE ACEITE, que debes coger. Sal y baja por las escaleras que hay al otro lado de la habitación. De nuevo aparecerá Lakmir, que te prometerá un presente a cambio de aceptar el reto que él te propone. Estarás entrando en la Torre de Lakmir.

SEGUNDA TORRE

Avanza por la puerta y baja por cualquiera de las dos escaleras. Debajo del balcón hay una puerta (19) por la que debes continuar. Entra por la puerta de la derecha, coge el vaso que hay sobre la mesa (20) y la llave oxidada que está en el suelo, junto a la columna de piedra. Sal y sigue por la puerta que hay justo enfrente. Coge la TRENZA DE CABELLO, sal y baja por las escaleras. Utiliza el ACEITE en la puerta y entra. Continúa por el pasillo hasta la siguiente puerta y entra. Coge la ESTRELLA DE ADORNO que hay en la maquina (21),

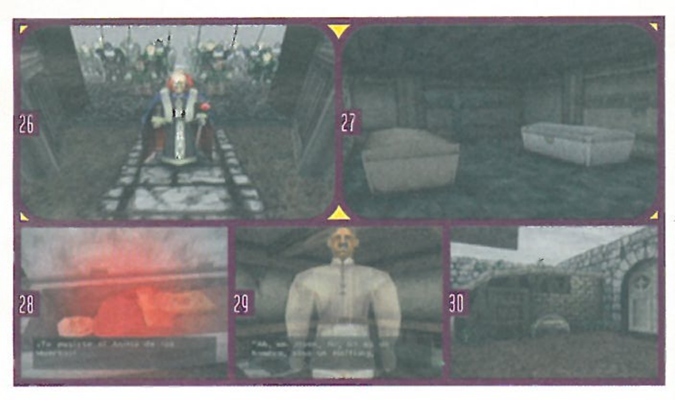


al fondo de la habitación. Vuelve a la cocina (donde recogiste el ACEITE), levanta la tapa del barril y derrama sobre éste una gota de LAGRIMAS DE DRAGON. Ahora llena la JARRA con el agua del barril. Sal de la cocina y entra por la puerta que tienes justo enfrente de ti, en el mismo pasillo. En la chimenea debes utilizar la JARRA que llenaste (22), y acto seguido, utilizar la ESTRELLA en la marca que hay en el interior de la chimenea. Vuelve a la habitación en la que recogiste la ESTRELLA y entra en la máquina. Lakmir aparecerá de nuevo para proponerte un reto. Para superar este puzzle, lo único que debes hacer es acercarte a la estatua correcta (23) para avanzar hasta la siguiente pantalla. Este es el orden que debes seguir. PANTALLA 1: IZQUIERDA. P2: DERECHA. P3: FONDO-DERECHA. P4: DERECHA Y P5. IZQUIERDA. Así de sencillo. Al salir de laberinto te encontrarás en un habitación con

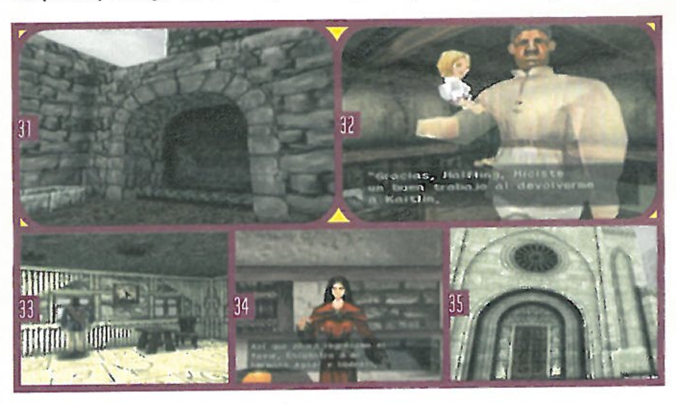


una estatua a la izquierda y unas escaleras a la derecha. Ve por estas últimas. Ahora entra por la puerta de la izquierda e introduce la PALANCA en la máquina (24). Recoge la LLAVE, sal y entra por la puerta de enfrente. Coge el ELIXIR NOCTURNO que hay en la estantería (25). Ahora introduce en la palangana que hay sobre el mostrador los siguientes ingredientes: LIQUIDO DEL ATARDECER y ELIXIR NOCTURNO. Súbete a la silla e introduce la LLAVE DE CRESTA en el hoyo rojo del techo. Entra por la puerta y coge el anillo del centro. Lakmir aparecerá de nuevo y, además, podrás presenciar una bonita secuencia (26). Después de todo, camina de vuelta a la primera torre, hasta la iglesia, en la que deberás bajar por las escaleras a la estancia en la que recogiste las llaves y la palanca. Ya en dicha estancia, entra por la puerta de tu derecha, a una habitación con dos sarcófagos (27). Utiliza la LLAVE DORADA en el ataúd gris

y ábrelo. Coloca el ANILLO DE LOS MUERTOS en el cadáver (28). Su nombre es Jazibel y éste te entregará el PENDIENTE. Antes de irte, coge el diario que tiene entre sus manos. Sal del templo, ve al cementerio y escucha todo lo que los espíritus te dicen. Vuelve a la habitación en la que recogiste las llaves y la palanca, pero ahora baja por la escalera que tienes justo enfrente. Utiliza la LLAVE OXIDADA en la puerta y entra. ¿Te suena el lugar? En efecto, estás al lado de las alcantarillas. Sigue por el pasillo de la derecha y, en la siguiente puerta, introduce de nuevo la LLAVE OXIDADA. Una nueva puerta y, acto seguido, una gran pasillo. Gira a la izquierda y entra por la puerta de tu izquierda. Ve hacia la cama para que aparezca un nuevo espíritu (29), que te entregará la LLAVE DEL CEMENTERIO. Coge la ZAPATILLA que hay sobre la mesita de noche. Sal de la habitación, ve a la derecha, luego a la izquierda y sube por las escaleras. Entra por la siguiente puerta y después por la puerta doble que hay en el Hall. Avanza por el pasillo de la izquierda y sigue andando hasta llegar a una estancia con dos puertas dobles y una cabaña (30). Sigue avanzando hasta entrar en una especie de cabaña (ignora la puerta de la izquierda por el momento). Al salir, gira a la derecha y entra por la puerta que hay enfrente. Baja al «socavón» por la escalera. Asegúrate de que tienes el puesto el ANILLO DE LOS MUERTOS y entrégale al buscador de tesoros la MONEDA ANTIGUA. Cuando se marche, coge la zapatilla que hay en la basura. Entra por la puerta que ignoraste de camino a este lugar y pasa por debajo del arco que hay a la derecha (31). En la siguiente habitación, al avanzar, aparecerá la niña que buscabas, y a la que deberás entregar el PAR DE ZAPATILLAS. Vuelve a la habitación de su abuelo (donde recogiste la primera ZAPATILLA) y habla con él (32).



Te entregará La Piedra de la Sed. Vuelve a salir de torre (por las puertas grandes del Hall) y entra por la puerta que hay al fondo del patio, a la izquierda. Sigue el pasillo y sube por las escaleras. Ahora entra por la puerta de la izquierda, quítate el anillo y habla con el trovador (33). Si aceptas escuchar todas sus canciones, te dará ¡Flores! Vuelve al patio y sigue por el pasillo por el que fuiste la primera vez. Ponte el Pendiente de Jezibel y entra por la puerta que hay debajo del cartel que se tra y verás que te encuentras de nuevo frente a la iglesia (35). Sal por las puertas de la izquierda y avanza hasta la última lápida del cementerio. Ponte el Anillo y coloca las Flores en el suelo. Escucha las palabras de Aristolin y vuelve a la iglesia. Destroza las tablas que hay a la derecha, habla con el espíritu y derrama las Lagrimas de Dragon sobre su lápida. Entra en la iglesia y baja las escaleras del pasillo de la derecha, así como las que hay al final de la siguiente estancia. Entra por la puerta y avanza por el hueco



balancea. Contéstale al posadero que no eres un profanador de tumbas. Acto seguido te realizará un breve interrogatorio, que podrás superar con la ayuda del Diario que cogiste del ataúd de Jazibel. Habla con la vidente (34) que te pedirá que salves a Agaar. Además te entregará la Esfera. Sal de la posada, ve hacia la izquierda e introduce la Llave del Cementerio en la puerta. En- que hay en la pared de la izquierda y sigue el camino hasta llegar a la cueva del principio del juego, en la que utilizaste el pilar para pasar. Allí debería aparecer Lucas, que te hablará (36). Pasa por encima del pilar y entra en la siguiente cueva. Ahora sal por la puerta de la izquierda. Estás en las alcantarillas. Avanza por la derecha hasta que Dersius aparezca y, tras una charla,

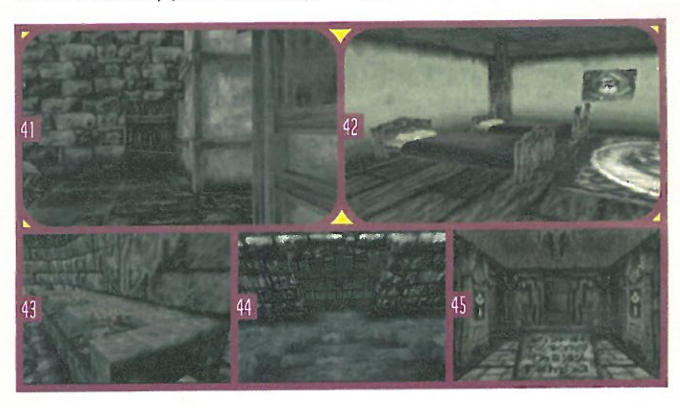
te entregará el TESORO. Vuelve a la iglesia y sal de ella, para entrar por la puerta doble que hay justo enfrente. Quítate el ANILLO y entrégale el TESORO al hombre que hay en el interior de la cabaña de piedra de tu izquierda. Cuando te ofrezca el VIOLIN, elige el astillado (37). De camino a la habitación del trovador hay un pasillo con una escalera y dos puertas a los lados (38). Entra por la puerta de la derecha y, andando muy despacio (de lo contrario aparecerá el guardián), acércate al atril y coloca el violín sobre la mesita que hay justo al lado (39). Sal corriendo hacia la chimenea antes de que el guardián te pille. Cuando comience a tocar, ve al otro lado de la habitación y coge la LLAVE que hay en la pared. Baja por las escaleras que hay a la izquierda. Utiliza la llave para abrir la primera celda de la derecha (40). Habla con Agaar. Por desgracia, el guardián te encerrará de nuevo. Así pues, entrégale a Agaar la Esfera. En un abrir y cerrar de ojos estarás fuera de la celda, con el guardián encerrado en ella. Utiliza la Llave para cerrarla y ve al hostal (donde hablaste con la vidente) para encontrarte de nuevo con Agaar. Sal del hostal y continúa por la puerta de enfrente. Ve hacia la puerta que daba a la excavación (donde estaba el buscador de tesoros), pero gira a la derecha antes de entrar por ella (41). Entra en la puerta que hay. Acércate a la cama del fondo (42) y coge la PALANCA que hay en su cabecera. Coge también el COLMILLO, que esta en la estantería, y el PEDERNAL de la estantería que está justo detrás de ti. Ve a la estancia de la excavación, pero entra por la puerta que hay en la pared de tu izquierda. Baja con cuidado por la escalera de la izquierda y entra en el túnel. Utiliza la PIEDRA DE LA SED, baja por la escalera y sube por la que hay al otro lado de la estancia.



Mueve las válvulas al otro lado de la habitación (43) en el orden indicado en las NOTAS DE LECTURA. La primera hacia la izquierda y las otras dos hacia la derecha (empezando por la válvula de la izquierda). Ahora cóloca la PALANCA, escucha a Lakmir y tira de la PALANCA. Ve al lugar en el que encontraste a la niña (44) y baja.

TERCERA TORRE

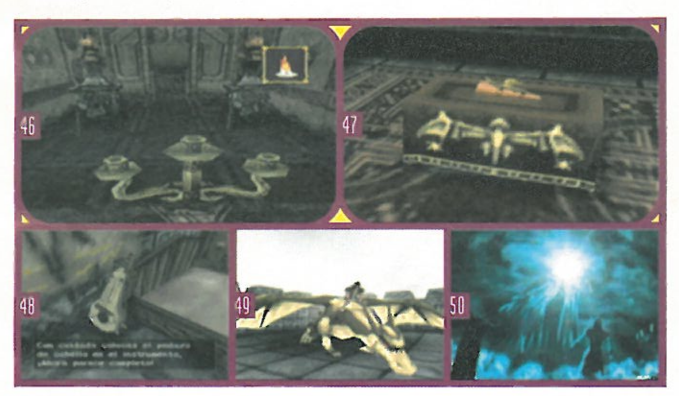
La Torre de las pruebas (45). Sube las escaleras y pulsa el interruptor que hay debajo del cuadro del fondo, a la izquierda. Coge las piezas del puzzle de la mesa y ve a la pared de la izquierda para realizarlo. Estas son las piezas que debes colocar contando desde la izquierda: TORRE: PRIMERA; EMPUÑADURAS: CUARTA Y PRIMERA; HOJA: IZQUIERDA. Ahora responde a las preguntas que te harán las paredes. Una vez hecho, avanza hasta la estatua. En la siguiente prueba tan sólo debes ir de estatua en estatua, con la dificultad de tener los controles invertidos. En el siguiente reto, enciende la VELA con el PEDERNAL y cógela. Entra en la puerta que hay al lado de la vela e intentar escapar de éste antes de que la vela se consuma (no es para nada difícil). Cuando llegues al final, coloca la vela en el candelero (46) y sal por la puerta. La prueba de los espejos. Entra de espaldas por el espejo de la derecha, coge el ANILLO, ponteló y colócate sobre la baldosa blanca. ¡Pruebas superadas!



Ahora vuelve al Hall de entrada de la primera torre. Con el ANILLO puesto, abre la puerta de la derecha, entra y coge la FLAUTA DE DRAGON (47). Vuelve a la estancia con los túneles al canal de agua en el que utilizaste la PIEDRA DE LA SED. Utiliza la FLAUTA DE DRAGON para abrir la puerta que está custodiada por dos dragones, al fondo a la derecha de dicha estancia. Acabas de llegar a la...

CUARTA TORRE

Ahora avanza hasta encontrar una puerta en medio de la torre. Entra, baja por la escalera de la izquierda y coge el OJO DE DRAGON. Sal de la torre y busca un dragón dorado en una de las paredes. Utiliza el COLMILLO sobre él y sube por las escaleras que aparecen. Sigue todo el camino hasta llegar a una estancia con una mesa. Utiliza el CABELLO DE GIGANTE sobre el instrumento musical que hay al lado de la cama (48). Ahora abre la puerta de piedra que hay en dragón (49) y poder subir en él. Entra en el establo y, con la ayuda del PEDERNAL, incéndialo. Ahora ve hacia la izquierda y entra por una puerta doble que hay. Acércate al hombre de la derecha (Saul) y colócate el PENDIENTE DE JAZIBEL. Al hacerlo, Saul lo reconocerá como perteneciente a su madre, se arrepentirá de todos sus pecados y, además, te dejará despejado el camino hacia la última parte del juego. En éste, debes avanzar por el pasillo para, finalmente, colocar el OJO DE DRAGON en el BASTON DE LOS TIEMPOS. Disfruta de



la habitación y sal por ella. En la siguiente estancia debes accionar las alas de las estatuas en el orden que se indica: fondo-izquierda, ala derecha; fondo-derecha, ala izquierda; estatua izquierda, ala izquierda y estatua derecha, ala derecha. Con esto, la cabeza del dragón de piedra bajará y podrás continuar. Tras hablar con Lakmir, coge el bastón de los tiempos para despertar al la impresionante secuencia. Después de hablar con Lakmir, sal por el hueco de la derecha y entra por la puerta para darte de bruces con Warlock. Para acabar con él, colócate el ANILLO DEL REINO y utiliza sobre la estatua de Lord Jair (que está a tu espalda) el BASTON DE LOS TIEMPOS y, acto seguido, el propio ANILLO DEL REINO. Ahoras sólo te queda disfrutar del final.

DRIVER

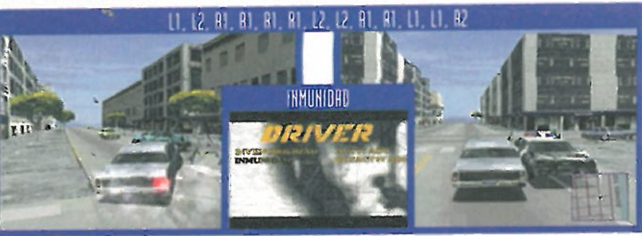
PLAYSTATION

TODOS LOS TRUCOS

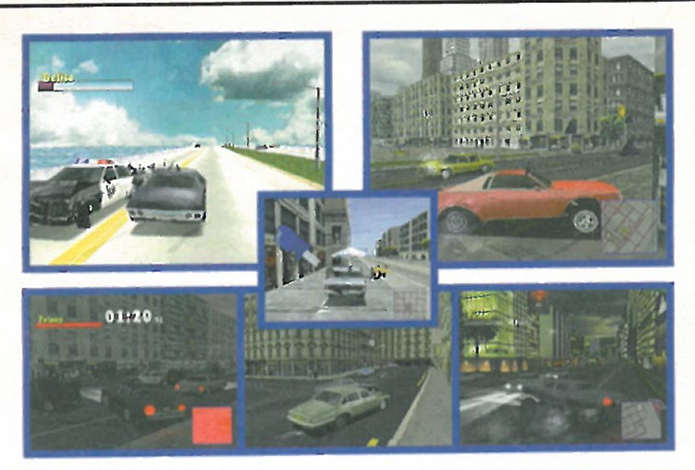


El juegazo que nos ha brindado REFLECTIONS no se ha escapado de nuestras garras. En el menú principal de DRIVER puedes introducir cualquiera de las siguientes combinaciones lo más rápido posible. Si lo has hecho correctamente escucharás un sonido para confirmarlo, y ahora sólo tendrás que activarlos en la opción Trampas. Para sacar la ficha técnica pulsa, L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1 y disfruta con la espectacular secuencia.



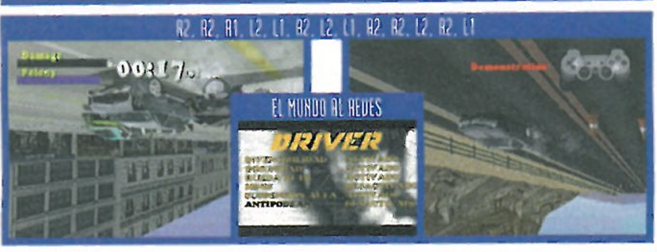







R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1
RUEDAS GRANDES
DRIVER


R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
MINI COCHES
DRIVER

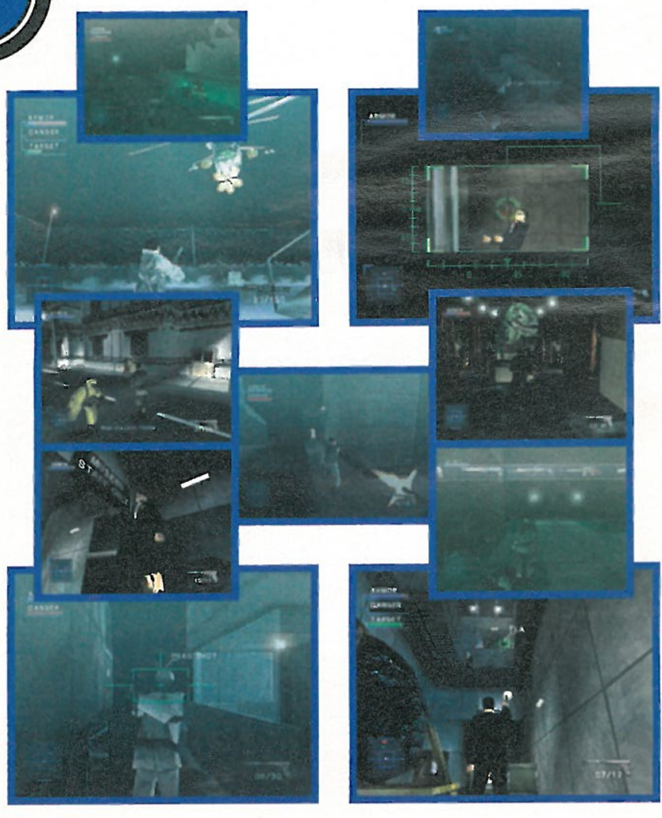

R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
EL MUNDO AL REVES
DRIVER

SYPHON FILTER

PLAYSTATION

TRUCOS VERSION PAL

El mes pasado confundimos los trucos para la entrega americana con la europea, pero lo hemos subsanado gracias a la ayuda de Mundo Virtual Quino Games de Arganda. Para obtener selección de nivel pausa el juego, ilumina Seleccionar Misión y entonces pulsa en orden y manteniendo apretados CIRCULO, CUADRADO, L1, R1, L2, R2 y X. Para conseguir todas las armas de Gabe Logan, primero pausa el juego, ilumina la opción Armas, y pulsa y mantén apretados SELECT, CIRCULO, L1, L2, R2 y X.





EDICIONES REUNIDAS S. A.

GRUPO Z ZETA